

Abstrak

Menemumkan permasalahan mengapa cerita impor lebih diminati di banding cerita lokal, yang berdasarkan masalah penyajian dan desainnya. Membuat aplikasi e-book yang berbasis cerita lokal karena perkembangan teknologi di bidang gadget seperti hp, pc, dan pc tablet sedang maju di Indonesia.

Metode Penitiannya melalui Wawancara seorang guru SD, yang menjadi wali kelas2 SD Kannan. Hasil wawancara menjabarkan bahwa Anak SD kelas 1 – 3 (usia 7-9) masih tertarik dengan cerita rakyat, mereka kadang suka meminjam buku untuk di baca di rumah. Metode ke2 Observsi bukunya, ternyata buku yang sering mereka baca itu 70% teks, dan sedikit visual, tulisannya yang ada juga tergolong ringan dan sederhana.

Anak Usia 7 – 9 tahun cenderung memainkan games – games yang ada di PC tablet, karena barang tersebut dapat di bawa – bawa dan mudah, serta banyak games – games yang anak suka seperti angry bird, cut the rope, dan lainnya. Secara Visual, tampilan pada karakter yang mereka sukai cenderung di stilasikan namun visualnya tetap unik dan tidak membosankan. Anak usia ini juga suka dengan membaca buku, menurut hasil wawancara bahwa Anak SD sering meminjam buku untuk di baca sehingga memantapkan penulis untuk pembuatan e-book.

Kata Kunci

E-Book, Cerita Rakyat, Anak - Anak